PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 202, onsdag 24. september 1997.



REDAKSJONELT.

Det begynner etter hvert å bli en vane.
Bestandig er det noe som skal gå galt når vi - etter fattig evne - prøver å frembringe et nytt Phobos. Er det ikke det ene, så er det det andre. Snøstorm, filer som forsvinner fra disketter, for siden aldri å komme tilbake, og kopimaskiner som får det for seg at deres egentlige kall her i verden er å være papirmakuleringsmaskiner, for ikke å snakke om forsinkede eller innstilte tog, busser, trikker, båter eller fly...
Ja, det kan være det samme hvilken katastrofe du kan fantasere i hop - det har allerede rammet Phobos. Men likevel er det like ergerlig hver gang at det ikke kan la seg gjøre å få ut i det minste ett nummer av Phobos uten problemer av noe slag. Men den dagen ser vi vel aldri. Sukk...

Ellers har det ikke skjedd stort som er noe å skrive om. Selv været holder seg for kjedelig til at det er noe å nevne i redaksjonelt i Phobos. Vi kunne kanskje nevne at Regncon i år har valgt helgen 17.-19. oktober for sitt evenement, men dette kolliderer jo med en Sf-kongress i Uppsala, noe som innebærer at det vil være flere av Phobos' lesere i Uppsala enn i Bergen angjeldende helg. Videre kunne vi sikkert etterlyse nytt om Hexcon, men det er jo ingen av våre lesere som har noe med den kongressen å gjøre, så det er jo rimelig nytteløst...

Så da er det vel bedre å overlate ordet til en eller annen tegneseriestripe fra dagens avis.



Et skrekkens kapittel.



En ganske almindelig tirsdag, tidlig i november, en ti års tid fra nå. Scenen er Stortorvets gjestgiveri, et kjent og kjært samlingssted for Oslo-fandom.

Borte ved disken er namsmann, bobestyrer, og tidligere eier av etablissementet i gang med å telle opp varelager og inventar, en forretning som i et hvert fall tilsynelatende ikke affiserer våre venner synderlig, selv om det nok blir nevnt i forbifarten.

Og der sitter de da, alle sammen, stort sett hele den samlede norske fandom, i et hvert fall alle som kan sies å bety noe som helst.

Da er det det faller en bemerkning så uhyrlig, så skrekkinnjagende, så formastelig at all samtale rundt bordet forstummer, og alle vender seg mot den bordenden hvor bemerkningen kom fra.

- Hva var det du foreslo?

- Jeg foreslo bare at vi skulle gjøre det en gang til, svarer synderen uskyldig. Hva er det som er så galt i det? Nå som vi er ferdig, jobben er gjort, regnskapet er avsluttet og programbøkene er sendt ut til de som ikke kom. Er det ikke nettopp nå det er tid for å sette i geng med å planlegge neste gang?

- Det blir ingen neste gang, kommer det fra motsatt ende av bordet. Nå har vi gjort det en gang, og det får holde. Det er vanvidd å skulle arrangere to verdenskongresser i Oslo. Det var vannvid å skulle arrangere en...

---

bok-ekstra

fantasy

Dagbladet anmelder fantasylitteraturen.

Om Katharine Kerrs fantasi er litt preget av å ha spilt rollespill, så er Raymond E. Feists bøker ekte barn av rollespillet. Disse to bøkene utgjør første bind av «Sagaen om Riftkrigen», og er røverhistorier som begynner som de reneste guttebøker. Handlingen starter i eventyrlandet Midkemia, hvor foreldreløse Pug blir trollmannens læregutt. Gjennom en rift til en annen verden invaderes Midkemia, og Pug blir slave i et land som minner om shogunenes Japan. For dem som liker å lese action-eventyr.

Kurt Hanssen

BOK

Raymond E. Feist: «Magikerens lærling» og «Magiens mester». Oversatt av Morten Hansen. Tiden. Kr 128

EX CATHEDRA

(spalten til Johannes H. Berg, formann for Ares Bjølsen og administrator for ARCON.)

Nå for tiden er interessene til folk i spillhobbyen mer fragmenterte og uoversiktlige enn på lenge. Undertegnede har ikke noe imot at man faktisk får inn nye spillgenrer; jeg har prøvd å støtte opp om (eller i det minste ikke motarbeide) ting som ihvertfall av rent tidsmessige årsaker er fullstendig uten interesse for meg selv, sånn som duellspillkort og live rollespill. Og det er klart at med nye genrer kommer også mye av interessen til å skifte. Dette har gitt seg temmelig ekstreme utslag m.h.t. duellspill vs. rollespill de siste par-tre årene; når nå i 1997 Wizards of the Coast har kjøpt opp TSR, er det en like epokegjørende begivenhet innen simuleringspill-hobbyen som da TSR overtok SPI for femten år siden. Og kanskje like symptomatisk for hvordan det vil gå videre?

Det er vanskelig å si noe sikkert om dette ennå, men vi kan jo snakke om en beslektet utviklingsrekke, i det minste. Rollespill — og da først og fremst AD&D — var reneste farsotten blant ungdom i USA rundt 1980-82; duellkortspill — og da først og fremst MAGIC — har hatt en enda mer spektakulær popularitetskurve rundt midten av 1990-tallet. I sistnevnte tilfelle har man jo merket dette direkte her til lands også; så er da selvsagt ungdomskulturen og kommunikasjonen den innebærer blitt enda langt mer globalisert på de siste ti-femten årene. Så samle- og spekulasjonsorientert som kort-subkulturen er, er det åpenbart at det rent markedsmessig har hatt enorme konsekvenser å ha "offisielle" prislister liggende online på Nettet. Spesielt fordi primærpublikum må sies å bestå av gutter i tenårene, en kategori som tradisjonelt har hørt til markedsøkonomiens mest entusiastiske (og naive...) tilhengere, for/brukere og kunder. Dette er det blitt profittert på tidligere av skruppelløse produsenter, jfr. tegneseriespekulasjons-"boblen" på sent 80-tall, der alt for mange millioner av lommepenger gikk med på å støtte opp under et tvilsomt prissystem. Men hele greia sprakk til slutt.

For ikke særlig lenge siden kunne man se guttunger sitte og bytte MAGIC-kort i alle tilgjengelige friminutter på norske ungdomsskoler. Nå har vel dette gitt seg litt, men muligens er det likevel foreløpig ikke snakk om noe sammenbrudd, på den måten som AD&D-markedet i USA ble rammet ca. 1983-85. (Det er kanskje for tidlig å si noe sikkert om dette ennå.) Og mens Gary Gygax og brødrene Blume i TSR på 80-tallet sølte bort millioner på meningsløse, bare i begrenset grad spillrelaterte påfunn, har ikke Richard Garfield og WotC blamert seg på samme måten foreløpig — tilsynelatende, da... Likevel kan det vel ikke være noe godt tegn at de først A) "strammer inn" høsten 1996 ved å droppe så godt som alle ikke-kortspillrelaterte virksomheter, det være seg rollespill eller spillrelevant skjønnlitteratur og andre spin-offs, for så B) i 1997 å kaste seg over nettopp den øvrige typen simuleringsspill igjen gjennom det som vel kan kalles en "unfriendly takeover" av TSR.

Tilfellet TSR er igrunnen nokså sært, og vi får håpe det ikke setter noe eksempel: Startet som en ekte "garasjevirksomhet" av Gary Gygax samt venner i Lake Geneva, Wisconsin midt på 70-tallet, vokste foretagendet på ca. 10 år til å bli det definitivt største forlaget i simuleringsspill-bransjen. TSR slo med letthet knockout på etablerte storheter som SPI og Avalon Hill (førstnevnte altså ved å sluke dem, selv om man kanskje kan si at offeret aldri ble skikkelig fordøyd). Med millioner av spill i omløp, og en cashflow som ikke lignet grisen, visste igrunnen Gygax & co ikke hva de skulle finne på utover på 80-tallet. Det var (A)D&D de kunne, og så lenge de fortsatte med det, var det umulig å gjøre noe altfor galt på rollespill-siden. De andre initiativene deres, fra andre slags spill til det klassiske sf-bladet AMAZING STORIES, gikk derimot slett ikke så bra. Da Gary G. ble skviset ut av Blume-brødrene midt på 80-tallet, var det nok ikke minst fordi han hadde greid å søle bort veldig mange av TSRs millioner fra storhetstiden på sånne håpløse tiltak som tegnefilmserien "D&D" og et rådyrt forsøk på å etablere firmaet som miniatyrprodusent.

Etterhvert viste det seg at alle slike former for "diversifisering" mislyktes; selv ikke andre rollespill enn de D&D-deriverte solgte noe særlig for TSR. Aksjemajoriteten havnet etterhvert hos Lorraine Williams, som bl.a. var arving etter Philip Nowlan, den opprinnelige "Buck Rogers"-forfatteren. Snart var hun også toppsjef i firmaet. Dermed ble det etterhvert en tildels meget omfattende B.R.-satsning, som mange sikkert husker. Ja, selv AMAZING STORIES ble mest kjørt frem igjen fordi det var der den hellige Buck første gang hadde kommet på trykk. Men alt slo feil, og de siste fem-seks årene har visstnok ikke Wisconsin-firmaet tjent penger i det hele tatt. Det skulle ikke mer til enn en uventet stor mengde returvarer (i bokdistribusjonssystemet, der man kun tar inn varer om man kan få full returrett...) for å gjøre TSRs cashflow-situasjon umulig.

Enter: Wizards of the Coast. Litt mer komplisert var det nå visstnok, men vi skal ikke følge denne spillhobbyens største forretningsthriller i detalj. Flere detaljer kan det hende vi kommer med i senere nummer...

Johannes H. Berg

NB: ARCON-NYTT H-97 ER UTE NÅ!

Skal deles ut sammen med dette nummer av PHOBOS; spør evt. den du får bladet fra...

ARES

forening for simuleringsspill

KORTSPILL-INTRO:

STAR WARS

THE COLLECTABLE CARD GAME

onsdag 24/9 1997 kl. 1900

i våre lokaler i Sarpsborggt. 7, Bjølsen

(buss nr. 37 (til Kjelsås Stasjon) fra Jernbanetorvet, Stortorvet eller Akersgt. v/Regjeringsbygningen)

Alle interesserte er hjertelig velkommen!